Mensile - Anno V - N. 44

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 QUACK
2 FILM DRIVER
3 DESERT
4 CYBORG
5 FORMULA ONE
6 PHANTOMS
7 AGONIA
8 FLYING FLAMES
9 ATTILA
10 CAR DRIVERS
11 AIR HUNT
12 KANON
13 SKILL GUNS
14 PORTAEREI
15 THE TARGET
16 ROTOR
17 CYCLE
18 IIª GUERRA MONDIALE
19 EXTERMINA
20 TIR
21 STAR FIGHT
22 BOMBER
23 KILLING
24 LIMIT
25 CHICCHIRICHI
26 BAR DRIVER
27 FLAPPY
28 BEES
29 SEEWES
30 DESTROYER

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

DISASTRI A 360 GRADI

Questo mese la nostra rivista vi presenta la declinazione di un disastro. E lo fa a 360 gradi e nei vari elementi di questa Terra. Infatti leggendo le accurate recensioni pubblicate questa volta scoprirete quanto sia facile con il computer imbattersi in mille pasticci in terra, sopra o sotto il mare e nel cielo delle galassie. Ogni gioco è una scatola cinese piena di divertimento e leggendo le recensioni ad esempio di Darius Plus o Dragons of Flame scoprirete come cavarvela nell'iperspazio o nel mondo della memoria. Buona lettura.

HIT PARADE N. 44 - Periodico mensile - Aprile 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

QUACK

Nessuno pensava che i kiwi potessero avere degli amici ed una vita come gli animali. Non solo, il protagonista del nostro gioco viene coinvolto in una strana avventura. Nel suo paese c'è un insaziabile tricheco che tenta di rapire il nostro amico ed altri appartenenti alla sua razza perchè ne è enormemente ghiotto. Per non mangiarseli tutti in una volta, ma per non farli neanche trovare a chi dovesse cercarli, li nasconde in posti differenti. Tu parti alla loro ricerca munito di arco e frecce, ma potrai incrementare le tue armi impossessandoti di quelle che i nemici uccisi lasciano cadere, persino pillole di invulnerabilità. In sè il tuo compito non sarà realmente troppo difficile, con pazienza e intelligenza riuscirai nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
!	salta
RETURN	sparo/ inizio gioco

FILM DRIVER

Venite scritturati per partecipare alle riprese del film "Gladiatori Mortali" come stuntman a bordo di una potente vettura. La compagnia vi assicura inoltre contro eventuali incidenti durante le riprese, ma dopo il primo incidente nessuno più paga il premio e la compagnia non vi paga i danni, al secondo incidente anche il sindacato degli stuntman si accorge che non siete assicurato ed avete ugualmente lavorato e vi ritira la licenza. Naturalmente tutto ciò non accadrà se sarete così avveduti ed abili da giungere al termine delle riprese illeso. Ricordatevi inoltre che la vostra vettura è in grado di sparare e potrà anche disintegrare gli ostacoli che incontrerete sul vostro cammino rendendo il vostro compito sempre più facile. Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DESERT

Nel bel mezzo del deserto del Sahara non molto lontano da antiche rovine già esplorate sono stati trovati da predoni dei resti di un'antica civiltà sembra azteca. Dopo qualche tempo la notizia di questa scoperta è misteriosamente arrivata alle orecchie di un famoso archeologo, il professor Armstrong, che è fermamente intenzionato a saperne di più. Dopo essersi dato da fare per trovare i fondi necessari, Armstrong parte alla ricerca delle informazioni che gli permettono di dimostrare che gli aztechi erano giunti in Africa. Durante il suo girovagare alla ricerca della grotta Armostrong troverà cose molto utili, come armi o borracce d'acqua, mentre nelle caverne potrà persino scoprire un'antica mappa e arrivare ad un fiume sotterraneo. Ogni piccolo progresso gli sarà estremamente utile per avanzare nella sua esplorazione e dovrai solo aiutarlo a rimanere in vita.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CYBORG

Della sua missione su Delos O IV il cyborg A497 sapeva solo che un disperato messaggio di aiuto relativo ad un attacco di bucanieri spaziali era stato lanciato un mese prima dai coloni della base. Ora giunto con il suo mezzo sul pianeta tutto appare stranamente calmo nella cittadina di Terra Uno, finchè all'improvviso ecco sbucare dei loschi figuri che sapranno solo sparare all'impazzata.
Usando la sua abilità cyborg potrà ispezionare, difendersi, far domanda e procurarsi armi cercando di comprendere con un'accurata indagine che cosa possa essere accaduto su questo lontano pianeta. Dovrà anche sempre tener presente che per spostarsi di zona in zona potrà utilizzare le porte di teletrasporto sparse un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

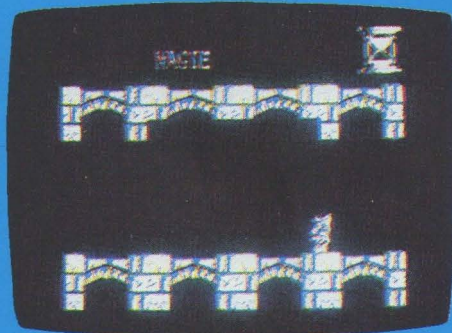
F1	riprende gioco
F3	elenco azioni

FORMULA ONE

Questo bellissimo gioco vi porterà nel regno delle corse e della formula uno, un regno che molti sognano e del quale molti vorrebbero fare parte realmente. Ma in mancanza di altro eccovi una potente vettura di Formula uno a bordo della quale potrete partecipare ad entusiasmanti circuiti dove i vostri avversari ce la metteranno veramente tutta per farvi uscire di strada, nel quale caso i vostri meccanici dovranno riparare la vostra vettura prima che vada a fuoco. Nella prima fase dovrete pensare a qualificarvi, per poter poi partecipare alla corsa vera e propria. Attendete quindi il via sul semaforo alla griglia di partenza e poi schiacciate il pedale dell'acceleratore per correre incontro alla gloria.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco/riparte
F3	pausa

PHANTOMS

Il castello di Peaslake è stato disabitato per secoli e i fantasmi ne hanno preso ampiamente possesso. Ma il principe Andrea, che è prossimo a sposarsi, ha deciso di recarsi nel maniero assieme alla sua sposa. Ma prima ha inviato il suo fidato mago di corte a disinfestare la magione affinchè la sua sposa non si spaventi dei mostri che qui dimorano. Il nostro maghetto dovrà aggirarsi per il castello alla ricerca dei vari elementi che gli saranno utili per preparare le magie necessarie alla disinfestazione e quando ne avrà raccolti a sufficienza potrà andare al grande calderone nel quale preparare le pozioni miracolose. Ma attenzione i fantasmi e i teschi vagano dappertutto e sono fermamente intenzionati a non lasciare campo libero al loro nemico, dovrai agire con prudenza e velocità se non vorrai morire in breve tempo.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inventario
F1	inizio gioco

AGONIA

Il gruppo di pianeti che appartiene alla confederazione di Vega sta veramente agonizzando. Dopo avere apparentemente inutilmente combattutto contro le immense forze intergalattiche herviane i singoli pianeti hanno dovuto arrendersi alle forze nemiche e gli alieni hanno invaso tutta la confederazione installandosi stabilmente e tentando di civilizzare a proprio modo e secondo le proprie abitudini le popolazioni. Ma questa agonia è solo apparente, un gruppo di ribelli, fedele al governo soppiantato, sta addestrando in gran segreto alcuni piloti che possano guidare la riscossa a bordo dei propri astrocaccia per debellare il nemico. Pur con estrema fatica sei riuscito ad entrare in questo gruppo ristretto e sarai proprio tu che avrai l'onore di sgominare tutto quanto si muove, e perchè no, anche ciò che sembra immobile e inerme. Quando avrete ripulito un pianeta passerete a quello successivo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FLYING FLAMES

Questa volta guiderete un drago dotato di una forza particolare e il vostro obiettivo è salvare una bellissima principessa che è tenuta prigioniera da un demone-serpente. Potrete bombardare e sparare allo stesso tempo, ma anche questo non sarà sufficiente e dovrete cercare lungo il percorso le formule magiche che lasciano cadere le creature di fuoco. Anche alcune uova contengono incantesimi potenti come maggiore potenza di fuoco o teste aggiuntive. Dopo aver superato tutti i livelli di gioco vi troverete di fronte delle creature mostruose che il demone ha inviato per fermarvi. Più potenti sarete e più facile sarà sconfiggere i guardiani, che hanno ognuno un punto debole che dovrete scoprire. Alla fine incontrerete il vostro acerrimo nemico.

JOYSTICK PORTA 2

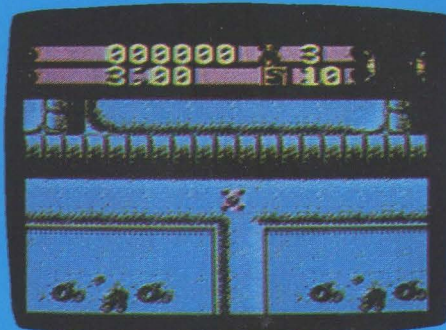
A	giù
Q	su
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
RETURN	bombe

ATTILA

Siamo nel bel mezzo di una battaglia e sembra di trovarci in Libano e in Afganistan. Potrete scegliere se combattere a bordo di una jeep dell'esercito, o se librarvi in volo con il vostro elicottero di nuova concezione. Lo scopo è come al solito uno solo: sopravvivere e giungere al compimento della vs. missione, ma naturalmente per fare ciò dovrete abbattere i numerosi nemici che cercheranno di farvi a tutti i costi la pelle. Sparate in alto nel cielo, in basso contro le postazioni contraeree e ricordate se riuscite a colpire le mine magnetiche, entrate subito nel raggio d'azione dello scoppio, l'energia magnetica che si libererà vi farà ottenere una temporanea protezione dai colpi nemici rendendovi invulnerabili. Riuscirete a giungere fino in fondo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CAR DRIVERS

Una bella gara di Go-Kart è quella alla quale parteciperete con la nostra avventura. Scopo del vostro gioco sarà quello di restare in vita il più possibile alla guida di tre muletti che vi vengono affidati all'inizio della competizione. Raccogliendo le S che rappresentano la partenza avrete degli ottimi bonus che verranno moltiplicati mano a mano che vi imbatterete nei posti indicati con la X. Dovrete fare molta attenzione ai vostri avversari che incuranti delle vostre perdite, non esiteranno a cozzare contro di voi, sarete infatti voi ad avere la peggio. L'unico modo a vostra disposizione per sbarazzarvi dei vostri nemici sarà quello di farvi inseguire e di dare colpi di gas per accecarli. Riuscirete a sopravvivere il più a lungo per entrare a far parte della classifica dei vincitori?

JOYSTICK PORTA 2

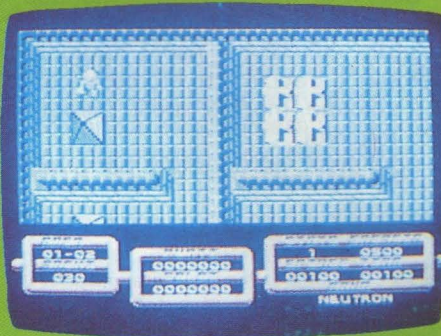
FUOCO inizio gioco
colpi di gas

AIR HUNT

Siamo nell'estate del '40 e tu sei un pilota di aerei inglese, e hai appena scoperto che il tuo aereo non è comune ma possiede speciali caratteristiche; mano a mano che la tua abilità aumenta potrai aumentare di grado ottenendo anche medaglie. Lo schermo vi mostra i numerosi strumenti del vostro pannello e ricordate che la joystick funziona come la cloche dell'aereo, mentre il bottone di fuoco aziona la mitragliatrice. Sappiate che il livello ottimale di decollo è 185 mph a 2850 rpm, mentre l'altezza massima da raggiungere è 35000 piedi. La velocità di stallo è 75 mph, mentre la procedura raccomandata di atterraggio è di ridurre la velocità fino a 140 mph/90 mph con una discesa di 1000 piedi al minuto. Prima di cominciare a combattere vi consigliamo di esercitarvi nel modo pratica affinchè possiate raggiungere un'elevata abilità di pilotaggio, dopodichè potrete gettarvi nella mischia. I nemici appariranno sullo schermo con diversi colori a seconda della velocità e della loro abilità e voi dovrete sempre tenere d'occhio la mappa per vedere dove vi trovate esattamente.

JOYSTICK PORTA 2

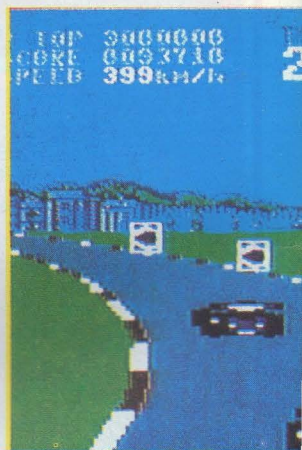
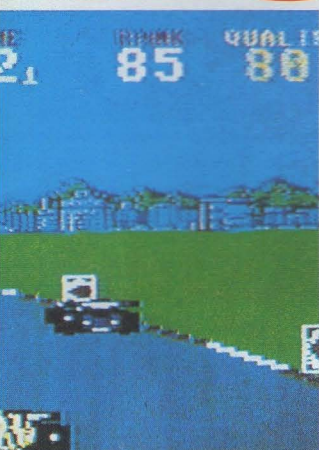
Q	aumenta potenza
W	diminuisce potenza
F	flaps
SPAZIO	interruttore schermo
G	carrello
B	freni
N	estendere mappa
M	mappa
Z	timone sinistra
X	timone destra

KANON

Il professor Kanon, amante dell'avventura e delle scoperte archeologiche, è riuscito a trovare l'ingresso di una tomba egizia ed ora si aggira per il labirinto di corridoi alla ricerca di ricchezze e perchè no delle soluzioni ai numerosi misteri. Tutte le volte che incontra delle scatole deve prima di tutto allinearle in base al numero indicato e poi farle urtare tra di loro per riuscire ad aprirle. Dopodichè può impossessarsi del contenuto: monete d'oro, armi, proiettili. Quando ha ripulito una zona può infilarsi nelle porte d'uscita e se non avrà dimenticato neanche una scatola otterrà un bonus. A questo punto prima di rientrare nelle tombe potrà rifornirsi di tiri (per tirare le scatole), mosse (per spingerle), armi speciali, vite extra e perchè no, energia. Attento ai numerosi spettri che drenano la tua energia vitale e pensa prima di muoverti per non rimanere incastrato.

JOYSTICK PORTA 2

C	cambio arma
FUOCO	inizio gioco

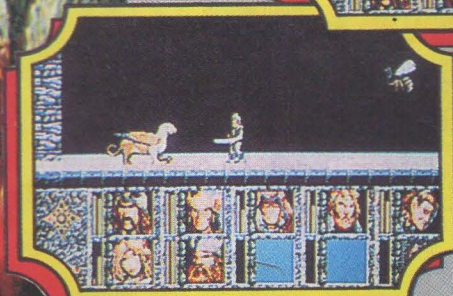
CONTI
CIRC

Il "circo" a cui allude il titolo del gioco (conversione dell'omonimo gioco da bar della Taito) è quello della Formula 1 e delle sue prove internazionali, in Brasile, Usa, Francia, Germania, Monaco, Spagna, Messico e Giappone. Ciascuna presenta difficoltà e rischi particolari: per esempio, il tracciato di Monaco è tutto curve e chicane, mentre quello giapponese è tutto rettilinei.
Su ogni pista, gareggerete per qualificarvi:

in Brasile partirete al centesimo posto e dovrete risalire all'ottantesimo; in Giappone dovrete finire tra i primi tre. Ogni tracciato ha anche un rigido limite di tempo: basta un solo incidente per rovinarvi la gara.
Se vi scontrate con gli avversari o con altri ostacoli della pista, dovrete tornare ai box, dove il cronometro si fermerà finché la vostra auto non sarà stata riparata. Se non ce la fate a raggiungere i box, esploderete, finirete fuori pista e perderete dei secondi

preziosi. Aznche se la versione originale da bar è divertente, le varie versioni a 8 bit non riescono a raggiungere lo stesso ritmo sostenuto, e finiscono col diventare dei banali cloni di **Pole Position**, visti e rivisti nel corso degli ultimi quattro anni. Le soste ai box sono una buona idea, ma di nuovo c'è solo questo. Le versioni a 16 bit sono invece più simili alla versione da bar e sono altrettanto divertenti ed appassionanti, ma il guaio è che di per sè il gioco non è molto variato, e che quindi rischia ben presto di stufare.

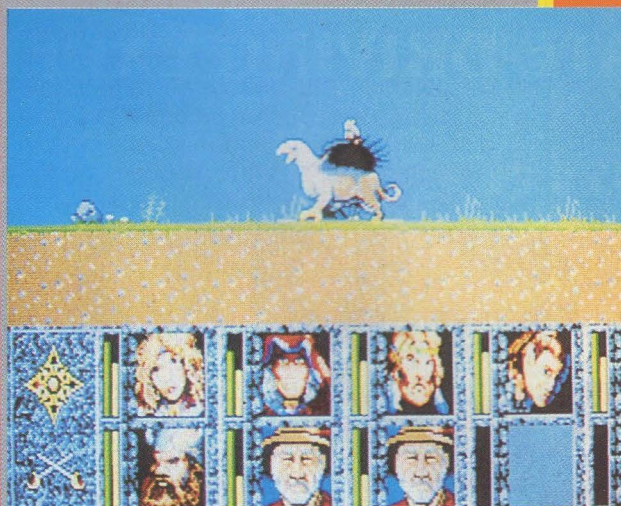
Gli appassionati della versione originale non

resteranno probabilmente delusi, ma tutti gli altri faranno meglio a dare un'occhiata agli altri giochi analoghi presenti sul mercato prima di decidere per l'acquisto.

DRAGO
OF FLA

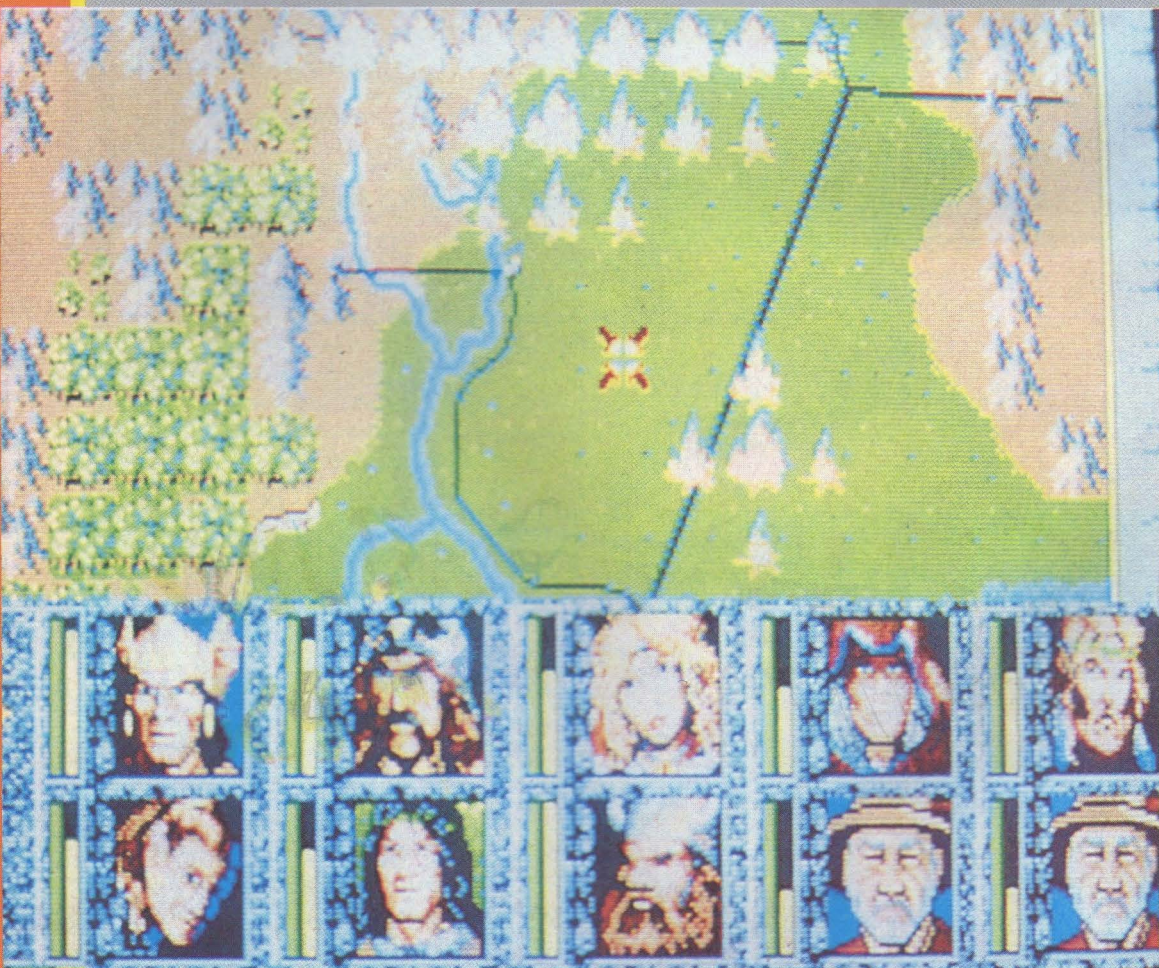
Sono passati ormai tre secoli dal Cataclisma, da quando cioè gli dei hanno provocato la distruzione sulla terra di Krynn con lo scopo di liberare la regione dal demonio. Non ci sono riusciti e i mortali che nell'assalto furioso hanno perso tutto si sono rivolti a Takhisis, Regina del Buio, per chiederle protezione e vendetta. Riunendo i draghi che sono rimasti addormentati per dei secoli, la Regina e il suo esercito di Draconian hanno cercato di rovesciare Krynn e gli dei. Quando arriva la notizia del ritrovamento del Disk of Mishakal, da lungo ritenuto scomparso, l'unica speranza di Takhisis è di prendere il controllo di Wyrmslayer, il simbolo degli dei e diminuire ancora di più la fede negli Immortali. Ma fra la Regina e il dominio completo su Krynn ci sono i Companions of The Lance,

una banda di avventurieri fra i quali troviamo Goldmoon, il primo rappresentante di una nuova generazione di veri ecclesiastici e guardiano del Disk of Mishakal.
Liberati dalla prigionia grazie all'aiuto dei folletti dei boschi, essi hanno ricevuto l'incarico di aprirsi un varco nelle difese della fortezza di Tahkisis, Pax Tharkas, liberando la principessa Laurana nelle cui mani si trova Wyrmslayer, e liberando gli schiavi tenuti prigionieri nel castello. Se riescono nella loro impresa daranno nuova vita agli dei e distruggeranno la Regina e i suoi tirapiedi.
Ti ritrovi a controllare i Companions in un Rpg del computer, ampio e disordinato, ambientato nel territorio di Krynn, fatto di montagne, foreste, praterie ondulate e, naturalmente, Pax Tharkas.

All'inizio dell'avventura, il castello si trova a sud, al di là di una zona montuosa apparentemente insuperabile. Mentre ti muovi lungo la tua strada devi raccogliere molti oggetti che ti possono essere d'aiuto, ma anche cercare un personaggio che sia in grado di assisterti mentre "prendi d'assalto i bastioni". Oltre ai molti personaggi Npc (Non-Player Characters), incontri anche pattuglie di guar-

die Draconian. In questi casi lo schermo principale della mappa di Wilderness scompare per lasciare il posto alla visione di un'azione a scorrimento orizzontale durante la quale si svolgono tutte le operazioni possibili, dalla raccolta di un oggetto, alla chiacchierata con un personaggio o al combattimento contro i mostri. All'inizio hai il controllo degli otto Companions of The Lance, ed ognuno di essi possiede punti forti e punti deboli, ed hai l'opzione di aumentare la tua banda man mano che avanzi nel gioco. Alcuni personaggi del tuo gruppo sono in grado di praticare la magia utilizzando i loro antichi manufatti, molto potenti ma che assorbono anche una grande quantità di energia: nella serie delle magie possibili troverai le palle di fuoco, le guarigioni e, addirittura, la resurrezione, nel caso in cui uno dei tuoi personaggi muoia durante un combattimento.

Quando sei riuscito ad entrare nella fortezza di Pax Tharkas, comincia la battaglia per riuscire a trovare Laurana e Wyrmslayer e per liberare gli schiavi. Ti raccomando tuttavia una buona dose di prudenza in quanto la fortezza è un luogo pericoloso, nel quale si trovano guerrieri, trappole e due enormi draghi rossi che non aspettano altro che di vederti, salutarti e mangiarti.

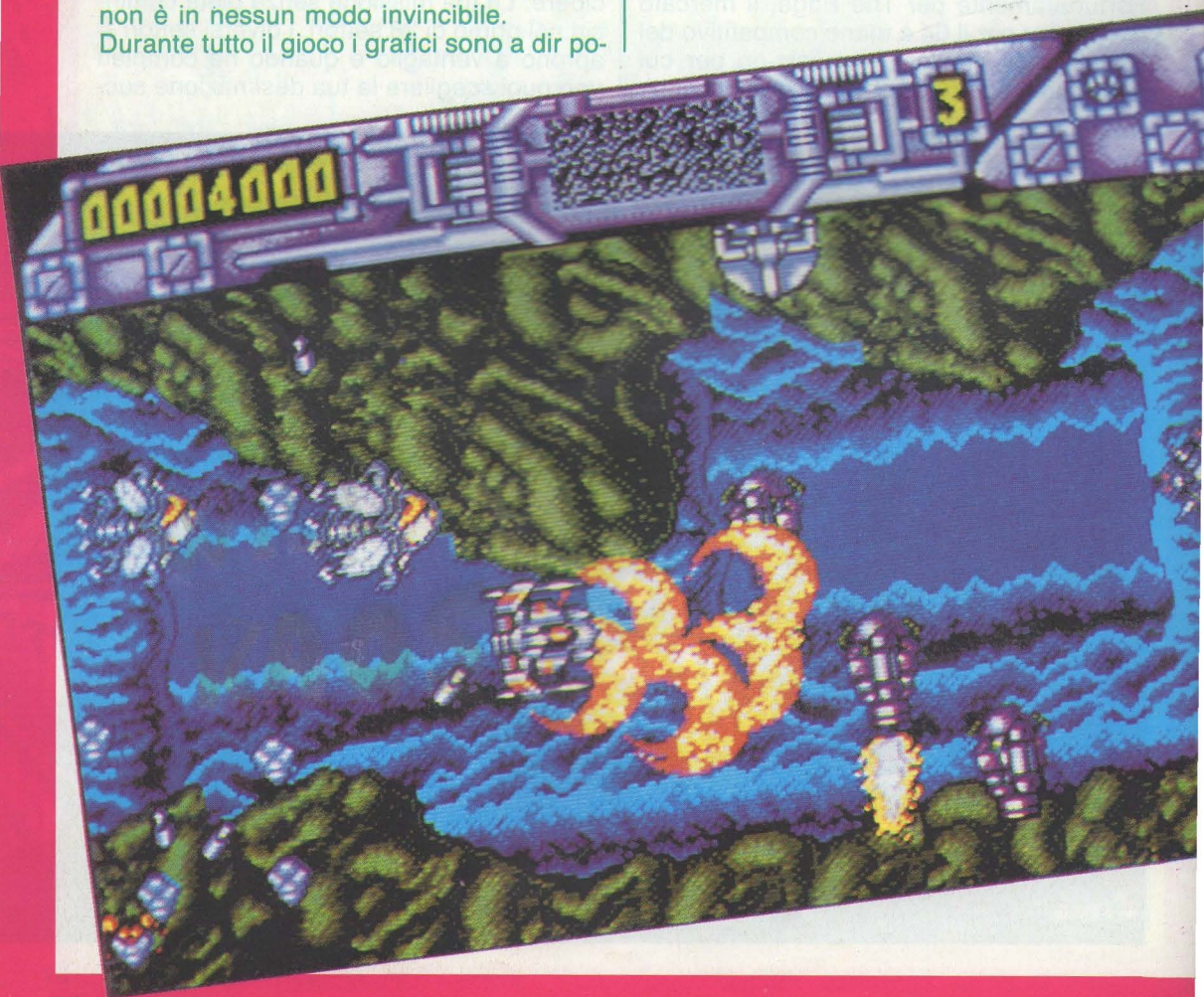
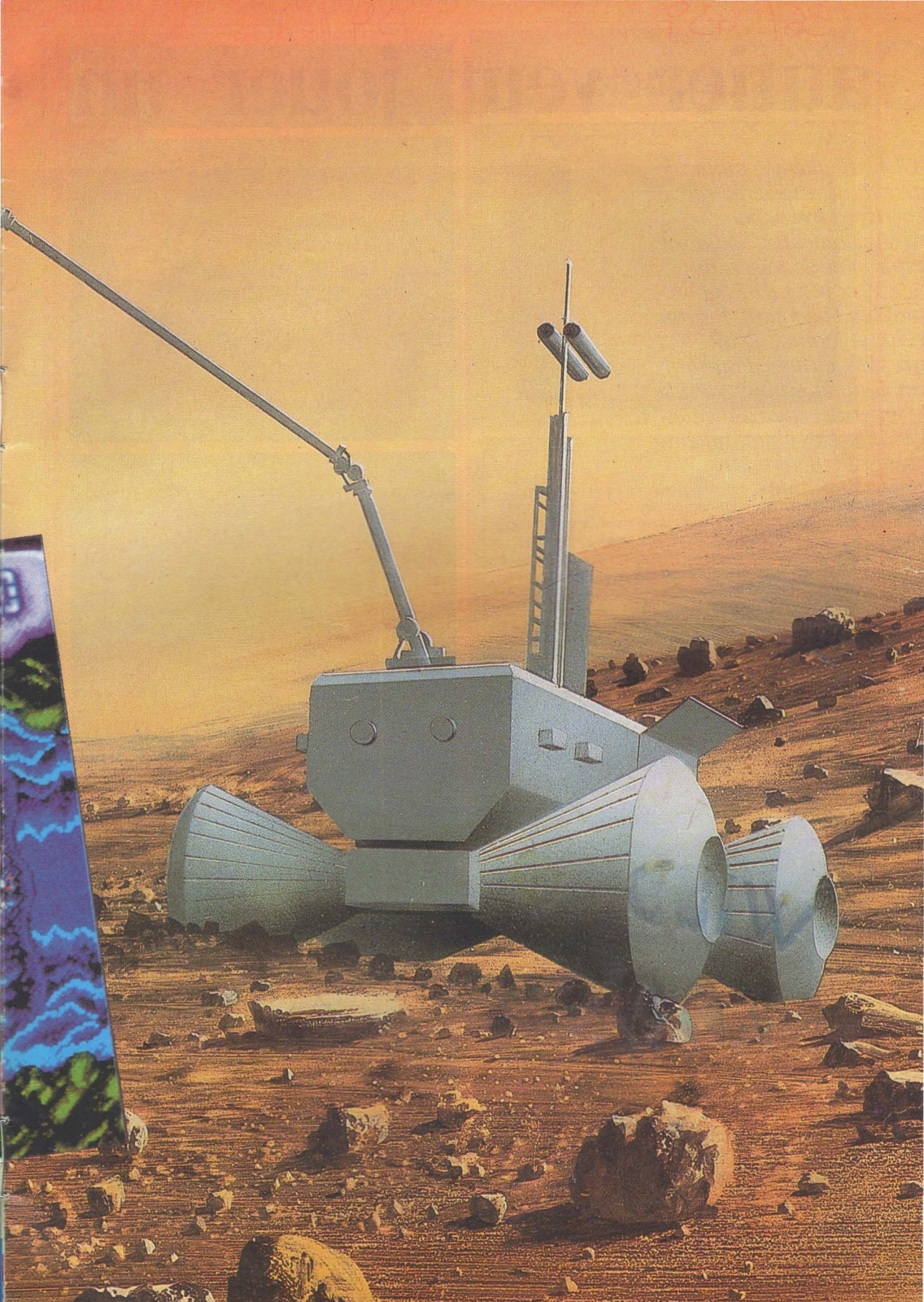
Anche se ero già rimasta impressionata dall'alto standard di tutti giochi di Advanced Dungeons and Dragons, devo proprio dire che **Dragons of Flame** va messo sicuramente al primo posto della classifica, un'avventura di azione in tutti i sensi dell'es-

pressione. La quantità di poteri che sono a disposizione dei tuoi personaggi è straordinaria, con un immenso numero di magie realizzabili per i tuoi utilizzatori della magia e per l'ecclesiastico, oltre ad una montagna di altre armi più potenti, armature e oggetti per la magia che sono lì per aiutare i personaggi più tradizionali. Lo schermo della cartina di Wilderness funziona bene, e permette un rapido accesso a tutto il territorio di Krynn, e lo schermo di azione è un'idea meravigliosa, oltre ad essere frequentato da alcuni grafici veramente affascinanti. I tuoi personaggi, e gli amici (o nemici) che essi incontrano sono tutti più che sufficientemente dettagliati e animati ed è anche possibile utilizzare questa visione più che impressionante dal punto di vista grafico in opposizione alla cartina piatta, anche se eccellente (in ogni caso, però, non ti consiglio di utilizzarla particolarmente spesso perché è molto facile perdersi!). La quantità di lavoro che è stato messo nella progettazione di **Dragons of Flame** diventa ben evidente nel momento in cui cominci la tua ricerca; ed è un'avventura ampia ed esigente dal punto di vista mentale, per cui ti consiglio vivamente di utilizzare regolarmente l'intelligentissima opzione di salvataggio. I fanatici degli shoot'em up difficili possono tranquillamente dimenticarsi di **Dragons of Flames** e andarsene a giocare con l'ultimo blaster di arcade, ma tutti gli altri che vogliono mettere un po' alla prova la loro abilità in questo tipo di giochi e che vogliono vedere fino a che punto è arrivato il mondo dei giochi Rpg per il computer, dovrebbero riflettere seriamente sull'opportunità di comperare un prodotto come **Dragons of Flame**.

Cristina Barigazzi

DARIUS

Il coin op della Taito non è mai stato un grande successo nelle arcade, un po' perché erano pochi i proprietari di arcade che potevano permettersi di sistemare una cabina così gigantesca, ma soprattutto perché non c'era proprio niente di speciale nei suoi pezzi di shoot'em up a scorrimento laterale.
Fortunatamente per The Edge, il mercato dei blaster per il 64 è meno competitivo del mercato dei blaster per i coin-op per cui qualsiasi gioco che abbia dei grafici carini, effetti sonori abbastanza rumorosi e una modica quantità di giocabilità può già avere un discreto successo. Ed è proprio in questo punto dello schema universale delle cose che s'infila **Darius Plus**.
In linea di massima si tratta di uno di quegli shoot'em up spaziali mega, con armi mega che agiscono come mega macchine per uccidere. La tua missione senza pietà comincia nel primo di 28 settori. I diversi settori si aprono a ventaglio e quando ne completi uno puoi scegliere la tua destinazione suc-

cessiva fra due possibilità per cui il fatto di completare il gioco seguendo tutte le strade possibili dovrebbe allungare di molto la vita del programma.
In ogni nuovo livello ti viene presentata una nuova serie di grafici di scenario da far scorrere, ma le orde di alieni rimangono più o meno sempre uguali nell'aspetto e negli schemi di attacco. Per riuscire a farli fuori devi svolgere un duro lavoro con il buon vecchio tasto di fuoco, ma puoi anche dotare la tua navicella di una immensa schiera di armi supplementari.
Volando contro ad oggetti spinosi puoi costruirti quattro sistemi di armi, l'arma principale della navicella, un droide che vola davanti o di dietro, e due cannoni "outrider" che possono essere potenziati in possenti raggi laser, un po' come quelli di **Xenon II**. La navicella armata di tutto punto è una visione veramente spettacolare e può dar fuoco ad un enorme numero di alieni, anche se non è in nessun modo invincibile.
Durante tutto il gioco i grafici sono a dir poco superbi (soprattutto quei boss alieni subacquei, che sono veramente fuori dal mondo). Le grosse navicelle spaziali metalliche e gli sfondi ricchi di colori riempiono completamente lo schermo. Ma (e questo è un "ma" molto importante) mentre gli sprite sono grandi, la zona di gioco è relativamente ridotta, e questo significa che è terribilmente difficile scansare le pallottole e le bestie e uscire dallo scenario, per non insistere sul fatto che rende la situazione anche un po' più irritante.
Darius Plus non è un gioco brutto rispetto a nessuno degli standard classici. In realtà è un pezzo che ti tiene attaccato allo schermo ma, per quanto mi concerne, ho continuato a giocare più per vedere i grafici che per gustare le delizie del gioco distruttivo. E mi sembra che la situazione non dovrebbe proprio essere così.

Cr. Ba.

SKILL GUNS

Con questo gioco ci troviamo proiettati come attraverso un buco temporale nel vecchio mondo dei pionieri del Far West, dove l'abilità con il fucile e la pistola erano le uniche cose veramente necessarie per sopravvivere e tirare avanti senza subire i soprusi dei malviventi e dei tiranni. Qui dovrai dimostrare la tua abilità e la tua prontezza di riflessi nel colpire dei bersagli lanciati in aria prima che tocchino terra, ma stai attento che la foga nel colpire non pregiudichi la tua precisione nel tiro, facendoti uccidere giovani donne, prendere nella schiena persone innocenti, o peggio colpire lo sceriffo. Se ti capiterà una di queste tremende cose, anzichè ottenere punti ne perderai. Buona fortuna...

JOYSTICK PORTA 2

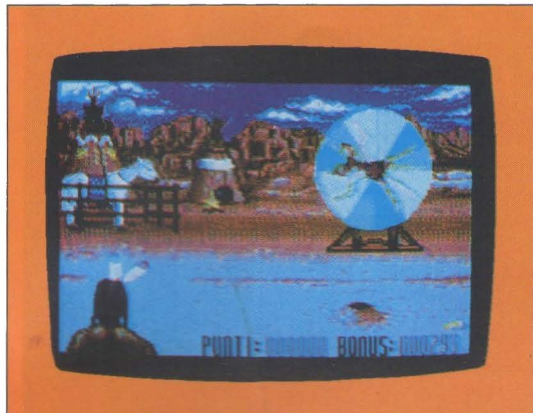
FUOCO	inizio gioco

PORTAEREI

Scopo del gioco è difendere la città di New York dalle incursioni nemiche. Dirigiti con la portaerei verso la città e guida il tuo caccia all'attacco badando che la pista di lancio sia in direzione della città. Per poter intercettare un caccia bombardiere nemico, devi dapprima guidare un trattore per tirare fuori dall'hangar un aereo e portarlo sulla pista di decollo. Per poter decollare devi mantenere l'aereo all'interno di un quadrato che indica la traiettoria ideale. poi dirigi l'aereo verso la città entrando in VISTA MAPPA. per fare questo posiziona il mirino sull'aereo e premi lo sparo: apparirà immediatamente un altro mirino col quale potrai selezionare la direzione desiderata. Quando raggiungi la città, per poter combattere contro il nemico devi entrare in VISTA CITTÀ. Posiziona il mirino sul tuo aereo per prenderne il comando e guida il tuo caccia contro gli aerei nemici. Fai attenzione a non rimanere troppo in volo poichè hai a disposizione una quantità limitata di carburante. Per fare rifornimento devi tornare alla portaerei e riuscire ad atterrare!

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

F1	vista portaerei
F3	vista mappa
F5	vista città
CRSR SU/GIÙ	velocità nave
CRSR SX/DX	virata nave

THE TARGET

In Scozia è ancora molto in uso il lancio delle freccette con le quali devi colpire un bersaglio a cerchi concentrici. Per ottenere dei buoni punti devi naturalmente mirare al centro. Il gioco delle freccette è un ricordo del vecchio lancio del coltello che fortunatamente con il trascorrere del tempo è caduto in disuso, ma per permettere anche a noi di pensarci per una volta arditi cowboy della prateria ecco "The Target". Tu sei un grande lanciatore di coltelli che aiutato da una bella assistente che attira gli spettatori, deve colpire un bersaglio. Più vicino colpirai alla tua assistente e più elevato sarà il tuo punteggio. Dovrai fare molta attenzione soprattutto quando i coltelli sul bersaglio saranno più d'uno perchè a quel punto sarà facile sbagliare e per la ragazza sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ROTOR

Le grotte di Darkover celano misteriosi segreti e numerosi scienziati pensano che il riuscire ad esplorarle sia estremamente necessario per scoprire il mistero di questo pianeta e di come si sia formata la civiltà darkovana. Ma un perfido scienziato non ha assolutamente intenzione di permettere, chissà per quali strani motivi, che tali scoperte possano venire alla luce e sta mettendo a fuoco e fiamme tutto il complesso di labirinti. La confederazione ha però deciso che tutto ciò non possa essergli permesso e ha inviato una squadriglia di elicotteri a ristabilire l'ordine. Il tuo compito consisterà nel trovare la base segreta nella quale il nostro nemico si cela e distruggerla. Non credere che tutto sarà semplice anche se il tuo potente mezzo dispone di numerosi armamenti come un mitragliatore, bombe e missili, tutto si basa sulla tua capacità di sopravvivenza e di attacco.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
Q fine gioco
M musica sì/no

CYCLE

Mr. Mustafà abita a circa 30 chilometri dalla spiaggia e d'estate ama molto andare a nuotare. Ma purtroppo la strada per la spiaggia è solitamente occupata da ostili creature che vanno nella direzione opposta. Mr. Mustafà ha quindi inventato una bicicletta dotata di un cannone al plasma che fa scoppiare in pezzi tutte le creature e fa fare poderosi balzi alla bicicletta. Ma niente è perfetto e dovrai possedere molta abilità per aiutare Mustafà ad arrivare alla spiaggia senza sbattere contro i perfidi individui e perdere la vita. Se riuscirai nella tua impresa, la prossima volta che andrai al mare troverai creature più pericolose e ostili, non perdere quindi la concentrazione. Osserva sempre sull'indicatore quanto ti manca per giungere alla meta.

JOYSTICK PORTA 2

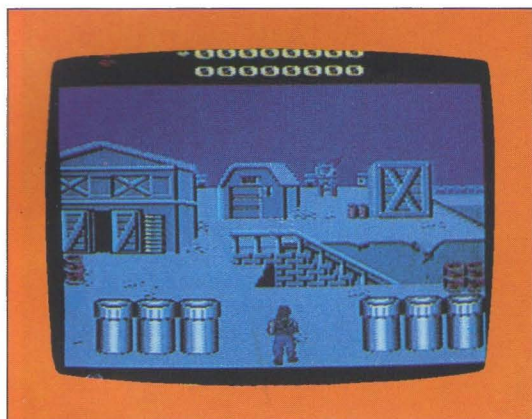
FUOCO inizio gioco

IIª GUERRA MONDIALE

Pacifico centrale 1942;... la battaglia di Midway fu una delle battaglie decisive della storia, un cataclisma che cancellò d'un colpo la schiacciante superiorità aeronavale dei giapponesi, fattore essenziale per una vittoriosa prosecuzione della guerra negli immensi spazi del Pacifico. I giapponesi perdettero più della metà delle loro forze aeronavali! Da quel momento in poi furono costretti alla difensiva. Ora, a distanza di 40 anni, grazie al vostro computer, potete rivivere quegli storici avvenimenti, il tutto manovrando un semplice joystick. Infatti, eccovi imbarcati a bordo della portaerei Enterprise come pilota di bombardieri della Marina americana!
Vostro compito è combattere le forzee aeree giapponesi: ben presto vi accorgerete di come sia difficile salvare la pelle in quell'inferno!! Infatti basta un solo attimo di disattenzione per essere irrimediabilmente abbattuti senza pietà. Ricordatevi che passando sopra il «POW» aumenterete la vostra potenza di fuoco. Purtroppo i vostri ordini prevedono la partecipazione a ben 24 missioni di guerra (sempre più rischiose)! Riuscirete in questa storica impresa?

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO inizio partita
SPAZIO giro della morte (ruota)
RESTORE fine partita

EXTERMINA

La zona del porto è stata attaccata da un gruppo di ostili nemici che sono convinti, impossessandosi di questo punto vitale, di porre fine alla guerra che da anni imperversa in questa zona orientale. Ma il nemico non si rende conto che gli alleati hanno a disposizione delle squadriglie di uomini addestrati nel corpo a corpo ché in azioni lampo possono reimpossessarsi del maltolto. Tu appartieni ad una di queste squadre speciali e sei in grado di combattere anche a mani nude. Dopo essere stato paracadutato nella zona dell'offensiva cominci subito la tua missione distruggendo in una prima fase tutti gli edifici della zona per impedire che gli avversari li usino come scudo. Dopo di che, usando precisione ed abilità di tiro potrai incrementare le tue armi, raccogliendo munizioni sparse un po' ovunque o colpendo alcuni oggetti che ti daranno bazooka, mitragliatrici o un punteggio extra. Le bombe a mano ti saranno utili per le zone affollate o per gli edifici, botti e muretti potranno essere in alcuni casi un'ottima protezione e non dimenticare l'indicatore dei danni al nemico (blu), diventerà sempre più rosso con l'aumentare delle loro perdite.

JOYSTICK PORTA 2

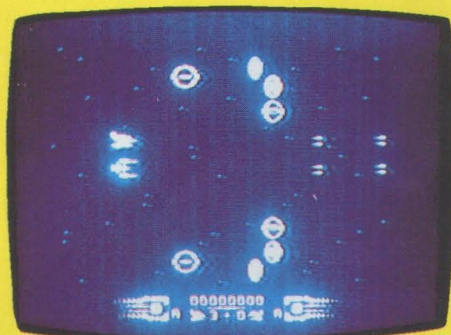
FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

TIR

L'estate è il periodo in cui si corrono la maggior parte dei rally, perchè le ottime condizioni del tempo di solito consentono delle gare, seppur emozionanti, meno pericolose. Questo tracciato è dedicato agli autotreni e a bordo della motrice del tuo gigantesco mezzo dovrai superare varie tappe tra le città piú famose. La città da raggiungere è indicata in alto a destra sullo schermo, dove pure potrete leggere la velocità a cui state andando. A sinistra avrete invece l'indicazione di eventuali lavori in corso, di curve pericolose o di un normale percorso di guida. Attenti a non tamponare o essere tamponati da altri "bestioni" come voi, a non uscire fuori strada, altrimenti sarete penalizzati e soprattutto a non restare senza carburante..

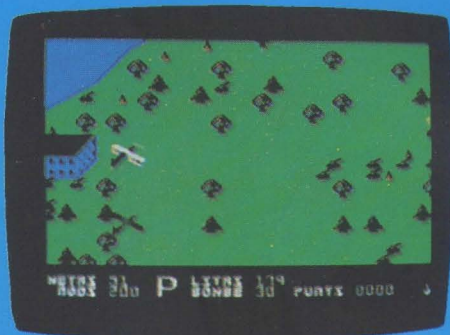
JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco
F3	pausa
FUOCO	inizio gioco

STAR FIGHT

200 anni fa scoppiò una guerra tra l'impero terrestre e le forze Khanatem reputate responsabili di atti di pirateria nella zona Delta. Dopo 50 anni la guerra terminò con la vittoria delle forze terrestri che installarono negli avanposti Khaniani delle industrie scientifiche "Agonzypt". Quattro mesi fa la direzione delle industrie Agonzypt ricevette un messaggio dal quale si desumeva che qualche cosa di strano era accaduto nella zona Delta e dopo quel momento non fu più possibile mettersi in contatto con loro. Il tuo scopo sarà quello di raggiungere quelle lontane zone e riprenderne il controllo. Le forze aliene dispongono di armi infinite, che tu non puoi portati a causa del lungo viaggio, ma sul tuo tragitto potrai fare rifornimento di energia da alcuni cristalli spaziali, che forniscono anche schermi protettivi, e che colpiti danno anche munizioni e armi speciali. Che la forza sia con te!

JOYSTICK PORTA 2

F1	1/2 giocatori
F3	campo battaglia
F7	demo
FUOCO	inizio gioco
CBM	arma speciale 1
?	arma speciale 2
SPAZIO	schermo
Q	fine gioco
RUN/STOP	pausa

BOMBER

L'aereo del Barone Rosso è stato conosciuto dal grande pubblico più per Snoopy, bracchetto di simpatia enorme, che per le avventure tramandate dai libri di storia della Prima Guerra Mondiale. Però la sua abilità a volare per le campagne di Francia era ben conosciuta dagli avversari che non riuscivano mai a buttarlo giù per quanti sforzi mettessero e per quanti aerei nemici impegnassero nell'avventura. La sua mitragliatrice era implacabile così come le sue bombe (sgancio in picchiata e tocco del fire). Il problema era il tiro incrociato della contraerea e la poca benzina.

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
F3	scelta
F5	modifiche
F7	reset

KILLING

Dopo numerosi anni di vita nello spazio più profondo allo studio delle civiltà degli altri mondi della galassia sei finalmente tornato nel tuo, ma qui purtroppo hai scoperto che tutto è cambiato e anzi numerose città del pianeta sono pattugliate da una sorta di androidi-robot che non permettono una normale vita agli abitanti originari. Decidi quindi di mettere a frutto le tue capacità combattive e di scienziato per cercare di scoprire che cose ci sia alla base di tutto ciò e per fare in modo che sia ristabilito l'equilibrio originale. Dovrai darti molto da fare perchè gli androidi cercheranno di impedire ogni tuo passo e progresso e solo le tue capacità combattive ti permetteranno di avere la meglio su di loro. Tieni d'occhio anche il tempo perchè scaduto quello per te sarà finita.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa sì/no

LIMIT

Il tempo è contro di te, devi lottare se vuoi sopravvivere. Nel laboratorio di fisica una reazione non è andata come doveva ed ecco che scariche elettriche vagano per le stanze e i corridoi sotto forma di strani esseri. Tu sei rimasto intrappolato e non puoi usare il tuo pass per aprire le porte che ti consetirebbero di uscire all'aperto, al sicuro. Devi quindi recuperare le chiavi ormai in disuso da parecchio tempo e guadagnarti settore dopo settore il passaggio verso la libertà.
Non andare nelle zone contrassegnate con il simbolo di pericolo e neutralizza con il tuo laser i mostri. Usa le teleport per trasferirti da un corridoio all'altro del piano ed attento anche ai dispositivi antirapina che sono automaticamente usciti da ripostigli sul pavimento. Una volta trovata la chiave raggiungi il megateletrasportatore per trasferirti ad un altro settore.

JOYSTICK PORTA 2

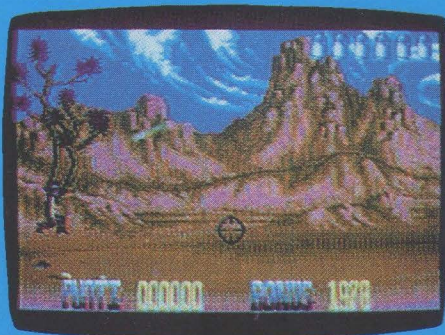
FUOCO inizio gioco

CHICCHIRICHI

La vita del nostro amico gallo è veramente complicata. Ha da poco trovato moglie e deve assolvere ai suoi doveri coniugali, ottenendo dei cuoricini sullo schermo come premio. Ad ogni cuoricino corrisponde un uovo che la gallina farà. A questo punto il gallo dovrà stare molto attento che roditori (topi o conigli) o serpenti non riescano ad impadronirsene o la sua mogliettina non sarà molto cortese. Chicchirichi dovrà poi tenersi in salute per provvedere alle necessità della gallina, mangiando il granoturco o, se fortunato, il verme che dà energia extra. Scopo del gioco è non far finire le uova, facendone fare molte alla gallina, perchè oltre che per i furti le uova diminuiscono anche perchè nascono i pulcini. Ce la farà il nostro povero gallo, così indaffarato, a reggere il ritmo o darà partita vinta?

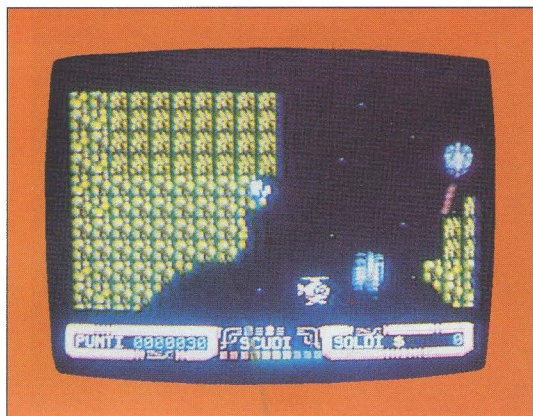
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BAR GUN

Eccoci proiettati nel vecchio mondo dei pionieri del Far West, come se avessimo attraversato un ponte temporale tra il mondo attuale e il secolo scorso. In quei duri tempi l'essere abili con la pistola era essenziale per poter sopravvivere e non essere soggetto ai soprusi dei cow boy che spadroneggiavano ovunque. Qui ci troviamo nel saloon del paese e la scommessa in campo è chi sarà il più bravo nel distruggere le bottiglie messe in fila sul bancone. Detto in questa maniera tutto sembra così semplice e facile ma vedrete che non è poi così vero, dovrete mettere veramente tutta la vostra abilità e prontezza di riflessi se vorrete dimostrare di essere all'altezza di quanto proclamate. Ma ora bando alle ciance e fateci vedere di che cosa siete capaci, o per voi sarà la fine, diventerete lo zimbello di tutto il paese.

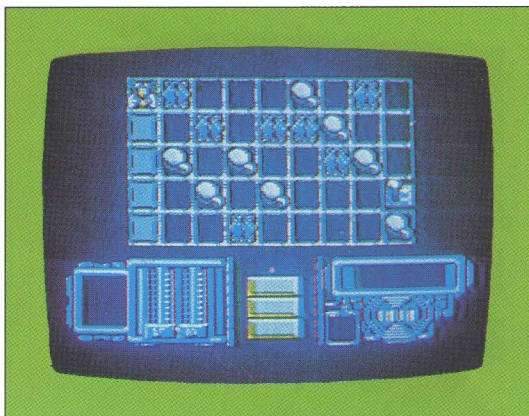
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FLAPPY

Nelle grotte del Mistero si cela un mostruoso scienziato che ha intenzione di portare il tuo pianeta alla distruzione; mette in atto terrificanti esperimenti nucleari che stanno a poco a poco rendendo radioattiva tutta la superficie terrestre. Tu appartieni alla squadra dei Sorveglianti, che a bordo di elicotteri hanno il compito di mantenere l'ordine sul pianeta e come missione ti è stato affidato il compito di trovare il rifugio segreto dello scienziato e renderlo inattivo. Il tuo compito non sarà facile, ma i potenti armamenti di cui dispone il tuo mezzo, un mitragliatore, missili e bombe ti saranno senz'altro utili per raggiungere il tuo scopo, dovrai solo usare tutte le tue capacità umane. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco
M	musica sì/no

BEES

Solo Arthos, il famoso esploratore del ciberspazio avrebbe potuto riuscire nella difficile missione di neutralizzare sistematicamente i sistemi di protezione cibernetici della complessa organizzazione difensiva aliena. Raggiunta la consolle di controllo nemica egli dovrà connettersi in sequenza con i vari micro-chips della scacchiera fino a raggiungere il micro di controllo centrale. Ad ogni collegamento verrà proiettato nel microcosmo cibernetico di protezione, dove, difendendosi da miriadi di bit impazziti, dovrà grazie all'ausilio dell'efficiente sistema radar, individuare e distruggere penetrandovi i blocchi di protezione. Se riuscirà in questa difficile sequenza potrà infine accedere al chip di memoria centrale. Ricorda che per spostarti nel microcosmo dovrai abilmente sfruttare le porte seriali e i materializzatori.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SEEWES

Con successo hai terminato il tuo corso di pilota di astrocaccia e hai finalmente ottenuto il desiderato brevetto. Dopodichè ti è stata affidata una astronavetta e sei stato inviato nella lontana zona Cignus 45 nella quale da qualche tempo stanno avvenendo degli strani episodi. Ma appena giunto sul posto della tua missione ti accorgi che delle astronavi aliene si sono introdotte nel settore affidatoti e cercano di attaccare la base spaziale che ha qui la sua residenza. Decidi di mettere a frutto tutto quanto ti è stato insegnato al corso e che hai anche sperimentato al computer e ti butti nella mischia per non lasciare scampo al nemico. Se ti diverte potrai anche giocare in coppia con un tuo amico e in questo caso potrai paragonare con lui la tua abilità.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	inizio gioco

DESTROYER

Con questo gioco ti troverai veramente sul campo di battaglia per partecipare ad una grande azione di guerra. Dovrai liberare il campo da tutti i nemici che incontri e abbattere i vari edifici che si trovano sullo schermo per evitare che i tuoi avversari possano servirsene come scudo. Con la precisione di tiro e reazioni lampo potrai aumentare le tue possibilità di combattimento: potrai infatti incrementare le armi a tua disposizione raccogliendo le munizioni sparse perchè alcuni oggetti, se colpiti, ti daranno armi aggiuntive, bazooka o mitragliatrici, o un punteggio extra. Tieni da parte le bombe a mano per le zone affollate e per gli edifici, riparati dietro botti e muretti e tieni d'occhio l'indicatore blu dei danni causati al nemico che virerà al rosso mano a mano che questi aumentano.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco